

Module/môn: Lập trình Android 1	Số hiệu assignment: 1/1	% điểm: 40%
Người điều phối của FPT Polytechnic:		
Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 24h làm để hoàn thành		
Tương ứng với mục tiêu môn học: A, B,		

Gian lận là hình thức lấy bài làm của người khác và sử dụng như là mình làm ra. Hình thức đó bao gồm những hành động như: copy thông tin trực tiếp từ trang web hay sách mà không ghi rõ nguồn tham khảo trong tài liệu; gửi bài assignment làm chung như là thành quả cá nhân; copy bài assignment của các sinh viên khác cùng khóa hay khác khóa; ăn trộm hay mua bài assignment của ai đó và gửi lên như là sản phẩm mình làm ra. Những sinh viên bị nghi ngờ gian lận sẽ bị điều tra và nếu phát hiện là có gian lận thì sẽ phải chịu các mức phạt theo quy định của Nhà trường.

Mọi tài nguyên copy hay điều chế từ bất cứ nguồn nào (VD: Internet, sách) phải được đặt trong cặp dấu nháy kép và in nghiêng, với thông tin tham khảo đầy đủ về nguồn tài liệu.

Bài làm của bạn sẽ được đưa vào phần mềm kiểm tra gian lận. Mọi hình thức cố tình đánh lừa hệ thống phát hiện gian lận sẽ bị coi là Vi phạm quy định thi cử.

Quy định nộp bài assignment

- Một bản mềm kết quả bài làm assignment của bạn phải được upload trước nửa đêm (giờ địa phương) vào ngày hạn nộp. **Quá hạn nộp hệ thống sẽ khóa lại và sinh viên không còn quyền nộp bài.**
- Phiên bản upload lên cuối cùng sẽ được chấm điểm. Sinh viên có quyền upload đè file nhiều lần trước khi hết hạn nộp.
- Tất cả những file tài liệu văn bản phải để ở dạng file gốc chứ không file dạng file được xuất ra từ định dạng khác (ví dụ pdf được xuất từ doc). Không được gửi tài liệu văn bản dưới dạng ảnh chụp.
- Đối với bài assignment này bạn cũng phải đưa các bằng chứng hay sản phẩm khác vào trong file nén dạng zip.
- Kích thước file cần tuân thủ theo giới hạn trên hệ thống nộp bài (thông thường là <50M).

- Hãy đảm bảo các file được upload lên không bị nhiễm virus (**điều này có thể dẫn đến file bị hệ thống xóa mất**) và không đặt mật khẩu mở file. Nếu vi phạm những điều này, bài coi như chưa được nộp.
- Hãy chú ý xem thông báo sau khi upload để chắc chắn bài của bạn đã được nộp lên hệ thống chưa.
- Bạn không phải gửi lại file đề bài của assignment (file này).

Quy định đánh giá bài assignment

1. Sinh viên không có bài assignment trên hệ thống sẽ bị 0 điểm bài assignment.
2. Sau hạn nộp bài một tuần, sinh viên nộp muộn có quyền nộp đơn kiến nghị xin được chấp nhận gia hạn nộp. Hội đồng Nhà trường sẽ xét duyệt từng trường hợp. Nếu kiến nghị không được chấp nhận, bài giữ nguyên điểm 0. Nếu quá một tuần không có kiến nghị thì bài cũng sinh viên không nộp mặc nhiên nhận điểm 0.
3. Ngay cả trường hợp bài của sinh viên bị phát hiện gian lận sau khi có điểm, sinh viên sẽ không được công nhận bài đó và chịu mức kỷ luật như quy định của Nhà trường.

=====

Assignment

LẬP TRÌNH ANDROID 1

Mục tiêu cụ thể	Sau bài assignment này, sinh viên sẽ biết cách: <ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng các widget cơ bản được dùng trong Android như EditText, Button, ImageView, CheckBox, RadioButton,... - Sử dụng các layout cơ bản được dùng trong Android như LinearLayout, RelativeLayout, ConstraintLayout - Hiểu rõ về Activity Lifecycle và cách sử dụng Intent và Bundle - Cách tạo, sử dụng Toolbar và Menu trong Android - Biết cách sử dụng Animation trong Android - Biết cách sử dụng Data Storage trong Android
Các công cụ cần có	Android Studio
Tham khảo	Slides, Labs, Assignment

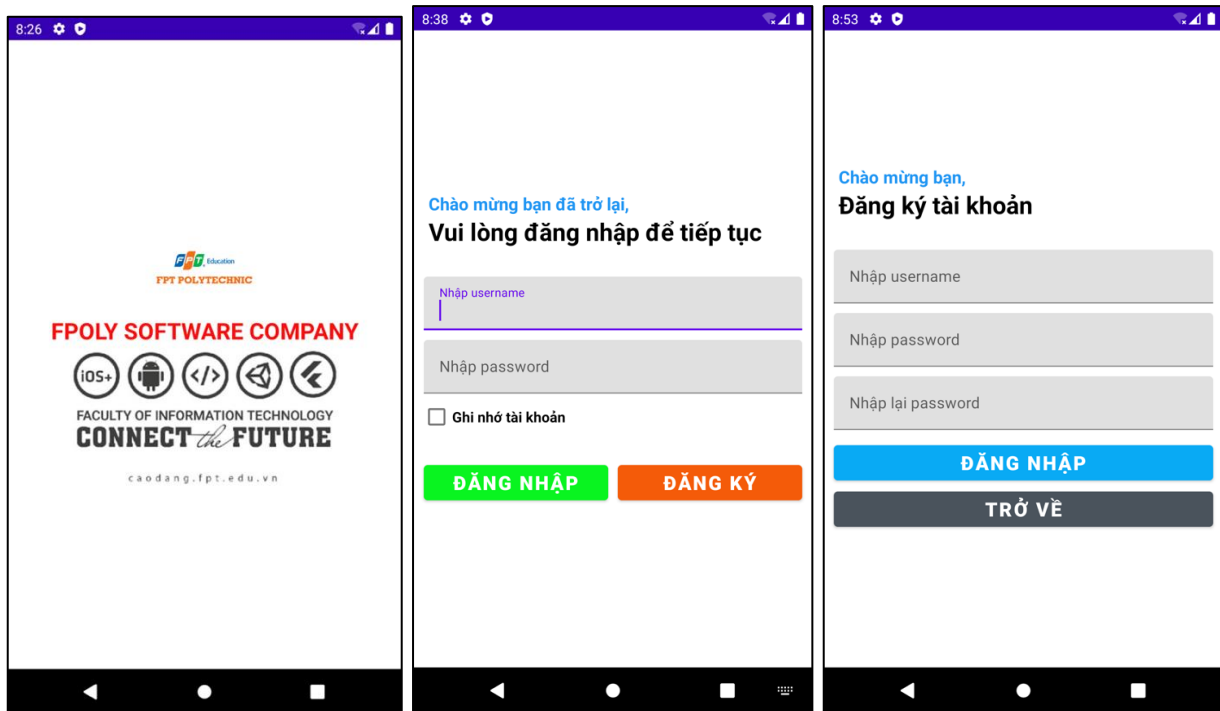
ĐẶT VẤN ĐỀ

Viết chương trình quản lý nhân viên. Qua phần mềm, người dùng có thể thêm, xóa, sửa phòng ban và thêm, xóa, sửa nhân viên.

YÊU CẦU

Các yêu cầu và giao diện chỉ mang tính gợi ý, khuyến khích sự sáng tạo của sinh viên.

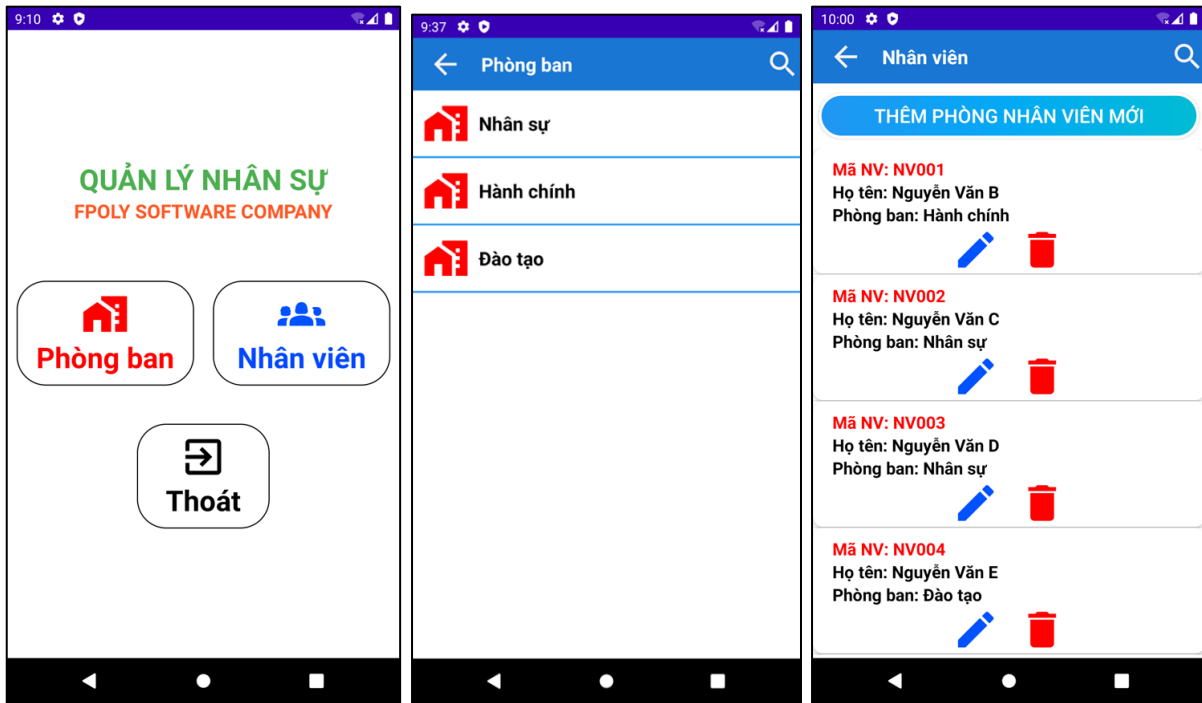
Y1. Thiết kế chương trình có giao diện sau:



Giao diện màn hình Welcome

Giao diện màn hình đăng nhập

Giao diện màn hình đăng ký



Giao diện màn hình trang chủ

Giao diện quản lý phòng ban

Giao diện quản lý nhân viên

Y2. Xây dựng màn hình Welcome

Sau 3 giây, tự động chuyển sang màn hình Login

Y3. Xây dựng chức năng đăng nhập, đăng ký

Trong màn hình đăng nhập có chức năng “Remember me” sử dụng SharedPreferences để lưu trạng thái đăng nhập

Tài khoản người dùng đăng ký sử dụng Internal Storage để lưu data trong file text (account.txt)

Y4. Xây dựng chức năng quản lý phòng ban

Hiển thị được danh sách phòng ban (dữ liệu được set cứng)

Tìm kiếm phòng ban

Y5. Xây dựng chức năng quản lý sinh viên

Hiển thị được danh sách nhân viên (dữ liệu được lưu trong file text – employee.txt)

Thêm một nhân viên mới

Chỉnh sửa thông tin nhân viên

Xóa nhân viên

Tìm kiếm nhân viên theo tên có trong danh sách

Y6. Xây dựng chức năng thoát ứng dụng

MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

Sản phẩm phải nộp bao gồm các hạng mục sau:

GIẢI ĐOẠN 1: Phân tích, thiết kế và thực hiện giao diện:

- Phác thảo giao diện cho các chức năng
- Thiết kế giao diện của Assignment

GIẢI ĐOẠN 2: Thực hiện xử lý các chức năng:

- Xử lý toàn bộ các chức năng có trong Assignment
- Hoàn thiện các chức năng

GIẢI ĐOẠN FINAL: Hoàn thiện và kiểm lỗi

Đóng gói tất cả theo định dạng <Tên đăng nhậpSV>_Assignment1.zip (ví dụ: anhnvpt09490_Assignment1.zip).

Nộp bài lên LMS theo yêu cầu của giảng viên

THANG ĐÁNH GIÁ

A: 70%-100%	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y5 - Sinh viên tham gia bảo vệ trả lời được các câu hỏi của giảng viên
B: 60%-69%	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y4 - Sinh viên tham gia bảo vệ trả lời được các câu hỏi của giảng viên
C: 50%-59%	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y3 - Sinh viên tham gia bảo vệ trả lời tương đối các câu hỏi của giảng viên
D: 40%-49%	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành dưới 3 yêu cầu - Sinh viên tham gia bảo vệ không trả lời được các câu hỏi của giảng viên
D: < 40%	<ul style="list-style-type: none"> - Thiếu tối đa 2 sản phẩm N(x) (ví dụ N1 không hoàn thiện và thiếu N2). Sản phẩm không hoàn thiện được hiểu là không đáp ứng được toàn bộ yêu cầu Y(x). - HOẶC không đặt tên, đóng gói không theo chuẩn yêu cầu.